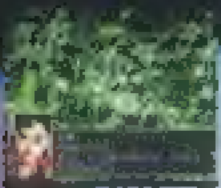
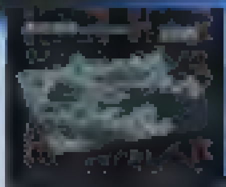

PlayStation
front mission 3
フロントミッション サード
SQUARESOFT

西暦2020年、南北アメリカ大陸が統合され【USN：ニューコンチネント合衆国】誕生。
2026年、日本を含むアジア・オセアニアの環太平洋諸国が【OCU：オシアナ共同連合】結成。
そして2112年、新国家【大漢中人民共和国】が成立。
物語はこの2112年から始まる。
高等専門学校に通いながらヴァンツァーメーカー霧島重工で
テストパイロットをしている武村和輝は、
友人の草間亮五とともに新型ヴァンツァーを納品に行った
横須賀基地で大規模な爆発事故に遭遇する。
この原因不明の爆発事故が、
やがて2人を全世界的な陰謀の渦に巻き込んでいくのだった…。





For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2～6ブロック

アナログコントローラ対応

SLPS 02222

contents



ヴァンツァー
人間に近い動きを再現した機動戦闘兵器。地形を選ばない走破性と多様な武器を装備できる適応性、単身で操作できる有利性から世界各国で採用され、他の地上兵器の需要を下げつつある。

front mission 3
フロントミッション サード

キャラクター

武村和輝
（たけむら かずき）

年齢：19歳／身長：183cm
体重：75kg
国籍：OCU日本
職業：横須賀基地に通う傍ら霧島重工にテストパイロットとして勤務
プロフィール：横須賀生まれ。父は日防軍将校・武村伊佐夫。母は和輝が12歳の時に病死している。ほかに伊佐夫に養女として引き取られてきた義妹・アリサがいる。





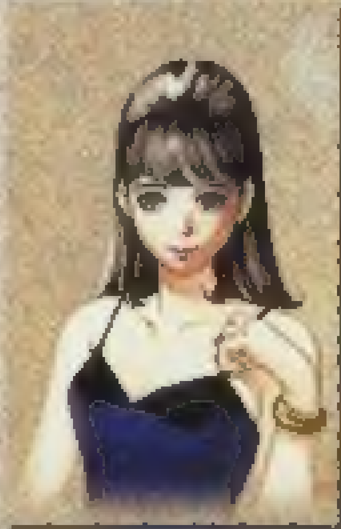
草間亮五
（くさま りょうご）

年齢：19歳／身長：172cm
体重：60kg
国籍：OCU日本
職業：横須賀基地に通う傍ら霧島重工にテストパイロットとして勤務
プロフィール：和輝の中学時代からの親友。

エマ
（エミール・クラムスコイ）

年齢：22歳／身長：168cm
体重：55kg／国籍：USN
職業：USN軍科学研究所所員
プロフィール：横須賀基地で起きた謎の爆発事故を調査するために日本へやって来た。見たところロシア系のようだが、詳細は不明。





武村アリサ

年齢：16歳／身長：160cm
体重：49kg／国籍：OCU日本
職業：横北大学学生
プロフィール：和輝の義理の妹。養父・伊佐夫が、友人の子供であったアリサを彼女が9歳の時に引き取った。



デニス・ヴァイカート

年齢：35歳／身長：180cm
体重：75kg／国籍：USN
職業：FAI（USN連邦情報局）
　　　エージェント
プロフィール：湖頭貿易港での爆発事故の調査のため、エマとともに日本へ送り込まれる。仕事第一主義だが、寛容な性格の持ち主。



劉　海峰（リュウ・ハイフォン）

年齢：32歳／身長：175cm
体重：80kg
国籍：大漢中人民共和国
職業：大漢中人民共和国軍中尉
　　　（情報部所属）
プロフィール：冷静沈着な情報員。



ユン・ライファ

年齢：17歳／身長：165cm
体重：45kg
国籍：OCUシンガポール
職業：フリーのスペンダー
プロフィール：金さえもらえばハッキングやスパイ活動など、どんな仕事でも請け負う「エベンダー」で子供の頃から生計を立ててきた。詳細は不明だが、幼い頃に両親を亡くしているらしい。



武村伊佐夫

年齢：42歳／身長：178cm
体重：74kg／国籍：OCU日本
職業：OCU日陸軍大佐
　　　（情報士官）
プロフィール：和解の立役、妻とは死別し、実の子供は和輝一人だが、養女のアリサも実の娘のようにかわいがっている。



ルカーウ・ミナエフ

年齢：28歳／身長：185cm
体重：78kg／国籍：USN
職業：FAIエージェント
プロフィール：冷静かつ的確に任務をこなす。デニスより階級が高い。



マーカス＝アレン

年齢：4[illegible]歳／身長：185cm
体重：82kg／国籍：USN
職業：USN軍大尉
プロフィール：USN屈指のマイペース人間。部隊を守るためにUSN軍第三大隊と、全ての部下に篤く人望厚い指揮官。



ホセ・アストラーダ

年齢：35歳／身長：183cm
体重：72kg／国籍：OCUフィリピン
職業：OCUフィリピン軍雇傭兵
プロフィール：政府軍と反政府軍が激しく争う地域に生まれた。反政府軍を攻撃した際の民間人犠牲者の中に恋人がいたことを知りショックを受け、以後命令違反や反抗を繰り返すようになる。



メイヤー＝エドワード

年齢：28歳／身長：176cm
体重：65kg
国籍：OCUオーストラリア
職業：CIU（OCU連邦中央情報局）諜報部員
プロフィール：酒とギャンブルが大好きで、落ち込むことを知らない陽気な女性。任務に関しては着実にこなす。現在の任務内容は不明。



李　占梅（リィ・ジャンメイ）

年齢：43歳／身長：170cm
体重：63kg／国籍：大漢中人民共和国
職業：傭兵
プロフィール：人民共和国軍に属していたが、反政府勢力鎮圧作戦で自分の村が焼き払われ、家族をすべて失ってしまった。軍に幻滅して流浪のヴァンツァーパイロットになった彼は、各地を転々として圧制に苦しむ村を守っている。



新条　美穂

年齢：23歳／身長：165cm
体重：57kg／国籍：OCU日本
職業：警察官
プロフィール：交通課に属する婦警。おっとりとして、何事にも動じないマイペース人間。頭が切れ、物事に対する分析能力は極めて高い。



藍　寿華（ラン・ショウホア）

年齢：34歳／身長：182cm
体重：83kg
国籍：大漢中人民共和国
職業：大漢中人民共和国軍情報部
　　　反乱部隊副長
プロフィール：自分には絶対服従。その性格以外は目を見張るものがある。何事にも効率的で余計なことはしゃべらない。



ファム＝ルイス

年齢：17歳／身長：155cm
体重：45kg／国籍：OCUフィリピン
職業：フィリピン反政府ゲリラ
プロフィール：人を寄せ付けない高飛車でわがままなお嬢様タイプ。かなりの世間知らずだが、思うとおりに事が進まないと気が済まない。刺激を求めて積極的にゲリラに加わっている。

コントローラの使い方



コントローラ

【○ボタン】コマンドの決定。ウインドウ内のメッセージ・セリフを先に進めます。

【△ボタン】戦闘時の攻撃命中率が表示されている画面で押すと反撃命中率を表示します。セットアップ画面でパーツデータを開きます。ネットワーク画面で、メニューウインドウを呼び出します。

【×ボタン】コマンドのキャンセルやひとつ前のメニューウインドウへ戻るのに使用します。

【□ボタン】戦闘時の武器の切替に使用します。

【方向キー】カーソルの移動に使用します。

【STARTボタン】戦闘時にシステムウインドウを開きます。セリフ・メッセージ・イベント・CGムービーをスキップすることもできます。

【SELECT】戦略マップ上で、障害物に隠れたユニットの配置を確認します。

【L1ボタン】【R1ボタン】戦闘時に押すと視点が回転します。セットアップでリスト変更や属性変更に使用します。

【L2ボタン】【R2ボタン】味方戦闘時に未行動のユニットを選択します。攻撃目標選択時に射程範囲内に複数の敵がいる場合、目標を切り替えます。セットアップ・改造でキャラクター選択に使用します。



アナログコントローラ

デュアルショック（アナログコントローラ）の対応

【左右スティック】アナログモードスイッチを押すとLEDが点灯し、方向キーと同じ働きをします。

戦闘でユニットが撃墜され消滅するときに振動します。

LEDの点灯によって変化するのは左右スティックのみで、振動はCONFIGでの設定となり、LEDの点灯の有無とはなにも関係はありません。

ゲームの始め方

オープニング



プレイステーション本体にCD－ROMを正しくセットし、本体の電源を入れます。タイトル画面が出たら、英語のスタートメニューから方向キーの上下で項目を選び、○ボタンで決定して下さい。

スタートメニュー

START……………初めてまたは始めからプレイするときに選んで下さい。オープニングムービーが始まります。ムービーはSTARTボタンでスキップできます。

LOAD……………「セーブデータ」から始めるとき選んで下さい。メモリーカードデータ保存画面が開きます。

CONTINUE……「中断ファイル」から始めるとき選んで下さい。メモリーカードの中断ファイル保存画面が開きます。

CONFIG………音声のモノラル／ステレオ、振動のON／OFFの設定ができます。

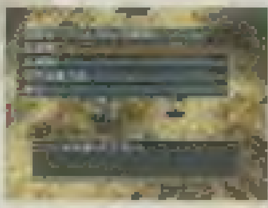
セーブ

『フロントミッション サード』では、ゲーム中に現れる「インターミッション」画面と街のイベント画面でセーブする方法、戦闘中に「中断ファイル」にセーブする方法があります。メモリーカードはメモリーカード差込口1に差して下さい。1ファイルにつき、セーブファイルは2ブロック・中断ファイルは4ブロック使用します。



【インターミッション】

戦闘終了時やストーリー進展時にはさまれる画面です。メニューの中から「セーブ」を選び○ボタンで決定して下さい。



【中断ファイル】

戦闘時にSTARTボタンを押してシステムウインドウを開き「中断ファイル」を選んで○ボタンを押して下さい。

名前の入力

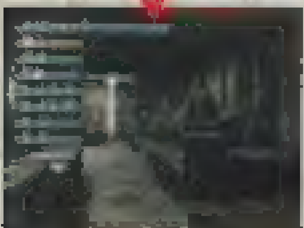


ゲームが始まってしばらくすると、パイロットデータの登録画面が出ます。漢字で名前を登録する場合、「かな」画面で漢字の音読みの頭文字を選んで○ボタンを押し、漢字選択画面を出して下さい。選ぶ漢字にカーソルを合わせたら○ボタンで決定し、名字がすべて入力できたらSTARTボタンで決定です。

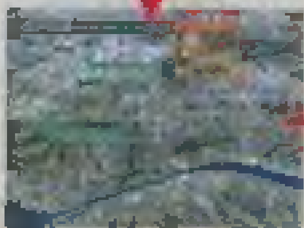
ゲームの流れ



「フロントミッション サード」では、ストーリーイベントと、バトルを繰り返しながらゲームが進行していきます。イベント画面では、ショップなどに移動もできます。またその間に、セーブなどができるインターミッション画面が挿入されることもあります。



ショップ



移動マップ



戦略マップ



インターミッション

ダブルフィーチャー・シナリオについて

この「フロントミッション サード」では、2つの異なるストーリーが独立して存在し、プレイヤーは各々のシナリオで異なる状況、異なる登場人物、敵と味方の入れ替わりなどまったく別の物語を体験することになるでしょう。

ゲームスタート

分岐

冒頭部分で分岐した後は、二度と交わることはありません。

エマ編　アリサ編

バトルシステム

戦闘は右のような戦略マップで行われます。自軍フェイズで自軍の全ユニットが行動を終えると敵のフェイズに移ります。



ユニットデータの見方

AP:ポイント（P12参照）の現在値／最大値が表示されます。

武器の種類がイラストで、属性が漢字で、ダメージが攻撃力×発射回数（hit）で表示され、その下に弾数が表示されます。∞は弾数制限なしです。

パイロットの顔が表示されます。



現在選択している武器の攻撃に必要なAPが表示されます。

各パーツの現状HPが青いバーと数字で表示されます。損傷した量は黒く表示されます。

出撃ユニットの配置

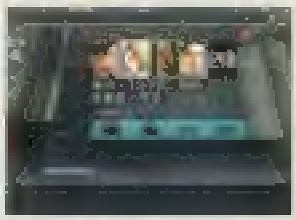
戦闘に突入するときに、その戦闘に出撃させるメンバー・ユニットを選択して、APを配分し、配置を選ぶことがあります。それぞれ方向キーでカーソルを動かし○ボタンで決定して下さい。AP配分については、P12を参照して下さい。



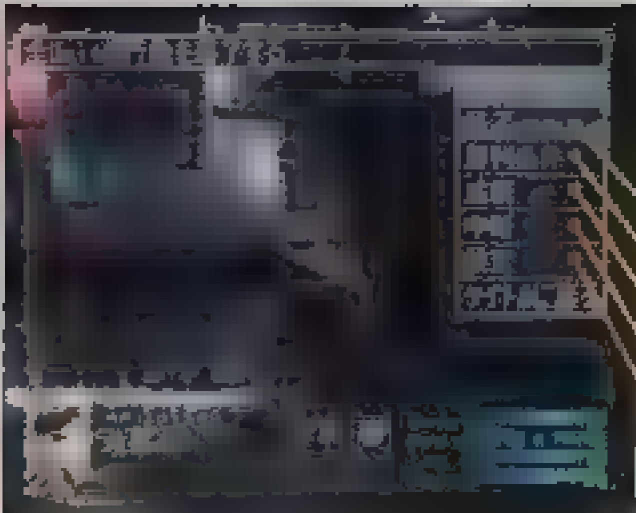
メンバーごとに、搭乗する機体を選ぶことができます。



各メンバーごとにAPを配分できます。



配置画面でもNOを選択するまでは、何度でも選び直すことができます。



システムウインドウ

戦闘中に自軍フェイズでSTARTボタンを押すとシステムウインドウが開きます。ゲームの中断をはじめ、環境設定や自軍フェイズの終了などを選択できます。

自軍ターンを終了させます

勝利条件を確認できます

ランキング評価の統計を見ることができます

中断ファイルにセーブします

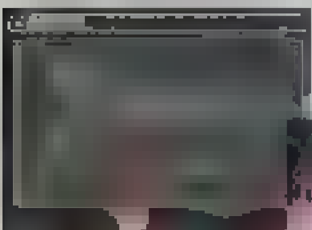
各種設定を変更できます

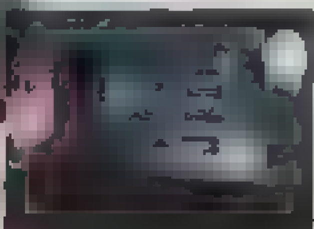
[illegible]

[illegible]

戦闘ルールと勝利条件

戦闘はフェイズ制で行われ、敵を全滅もしくは任務を遂行できれば自軍の勝利。自軍ユニットが全滅または任務に失敗するとゲームオーバーとなります。





ランキング評価

戦闘終了後、その戦闘の評価画面が出ます。平均ダメージはステージクリア時のPCすべての受けたダメージを戦闘回数で割った平均値です。平均武器レベルはそのステージで攻撃・反撃に使用した武器の熟練度の平均値です。どちらも数値が低いほど評価はよくなります。また、倒した敵の数で経験値を受け[illegible]化します。



APシステムについて



「フロントミッション サード」では、パイロットの能力値として「AP（アクティブ・ポイント）システム」を採用しています。APは、そのパイロットが戦闘時、どれだけの行動をできるかを示すもので、行動するたびに決められたAPが消費されます。

APの消費



移動時に1スクエアにつき1ポイントを消費します。攻撃では、武器ごとに一定のポイントを消費。アイテムを使用したり、攻撃を受けたときに反撃しても消費します。

AP配分



最初に持っているAPは14です。ゲームを進めていくと、AP配分ができるようになります。AP配分は、セットアップ時、戦闘出撃時、戦闘中の機体乗り換え時に行えます。方向キーの上下で振り分ける項目を選び、左右で振り分けるポイント数を決め、○ボタンで決定です。戦闘には最低12のAPが必要です。配分する際、1種類のAPが12を下回ることはできません。

防御（異常防御）

方向キーの左右で割り当てると、ステータス異常回避率、ダメージ減少率が変化します。

命中

方向キーの左右で割り振ると、装備しているすべての武器の命中率が変化します。

回避

方向キーの左右で割り振ることに、敵の攻撃に対しての回避率が変化します。

APの回復

基本的に、自軍・敵軍のフェイズの開始時に、一律12ポイント回復します。各パイロットの最大値を超えて回復することはありません。

APの増加とエースポイント

敵のユニットの各パーツを破壊すると、エースポイント（メダルマークで表示）が入ります。各パーツを破壊すると2ポイント、ボディを破壊すると「本体撃破」ボーナスとして3ポイント追加されます。一定のエースポイントがたまると、エースランクが上がり（人物ステータス画面でエースランクの横に表示されます）、最大APが増加します。（最大APには限界があります）



バトル画面の左上にエースポイントが表示されます



「武器」ウインドウの「人物」ウインドウでこれまでのエースポイントが表示されています



ランクアップすると最大APがアップします



バトルシステム　戦闘行動

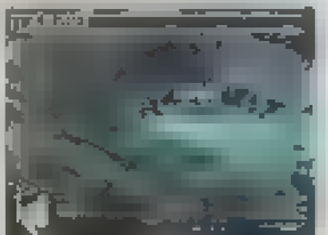
移動



選択されているユニットを中心に青く表示されている部分が、移動可能な範囲です。カーソルを移動先へ動かして○ボタンで決定して下さい。移動しない場合などは、ユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、行動ウインドウが開きます。

移動制限

移動距離はレッグパーツによって変化します。また段差の昇り降りはレッグパーツ性能（P25参照）で限定されます。



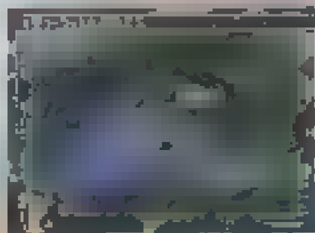
APの消費

1スクエア移動すると1APを消費します。



攻撃

移動後、行動ウインドウが開きます。攻撃する場合は「攻撃」コマンドにカーソルを合わせ○ボタンを押して下さい。



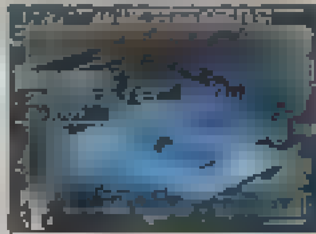
「攻撃」を選択すると、現在選択している武器の攻撃範囲がオレンジ色で表示されます。その武器で攻撃するためのAPが不足していたり、その武器を装備したアームのHPがゼロだった場合や、ミサイル、グレネードの弾が切れてしまった場合、範囲はワイヤー状に表示されます。





武器切替

ボタンを押せば、武器切替ウインドウがボタンを押している間だけ開きます。ボタンを押したまま、方向キーの上下で武器を選択し、ボタンを離せば決定。攻撃武器を変更できます。



攻撃範囲内に敵がいるときは、自動的に一番近い敵を攻撃目標に選択します。複数の敵がいる場合は、L2・R2ボタンで順に他の敵に目標が移ります。

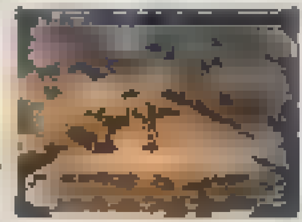


APの消費

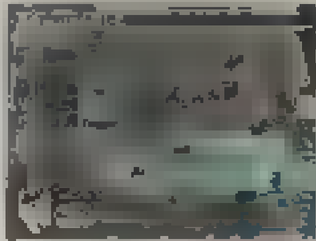
攻撃で消費するAPは、攻撃に使用する武器の種類によって異なります。また、火炎放射器のみ、攻撃武器の選択時に消費APを選ぶことができます。APを多く消費するほど、より大きいダメージを与えます。



戦略マップ上にある障害物のいくつか、▼の矢印がついているものは攻撃して破壊することが可能です。破壊して通路を作る必要もあるかもしれません。破壊すると、戦闘評価度の評価値が入ります。



降りる





行動ウインドウの中の「降りる」を選択すると、パイロットは搭乗ヴァンツァーの前後左右のスクエアへ降りることができます。1スクエア移動したと見なして、AP消費します。降りたパイロットは、次のターンで行動可能です。

アイテム



アイテムを持っているヴァンツァーのみ使用できるコマンドです。APを4消費します。自機および前後左右に隣接するユニットに対して使用できます。

状態



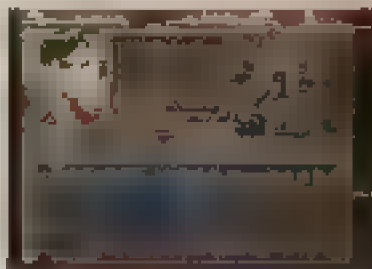
ヴァンツァーの現状態が表示されます

ヴァンツァーの外観が表示されます

▲ステータスウインドウ

「状態」コマンドを選択すると、ステータスウインドウが開きます。ユニットの各種状態が見られます。他のユニット（敵・味方）にもカーソルを合わせて○ボタンを押し、「状態」を選んでも、そのユニットのステータスウインドウが開きます。

パーツ



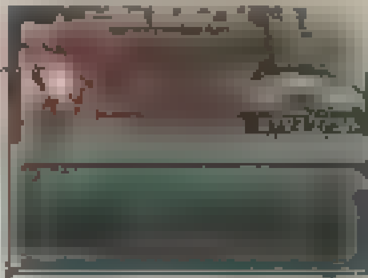
▲各パーツステータスウインドウ　○ボタンで詳細表示されます

AP配分状況が表示されます

各パーツの名称、HPバー、HPの現在値／最大値が表示されます。○ボタンを押すと選択されているパーツのステータスウインドウが開きます。

武器

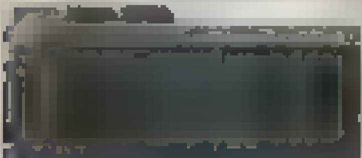
装備している武器の名称、属性、種類、攻撃使用AP、熟練度、攻撃力、弾数が表示されます。

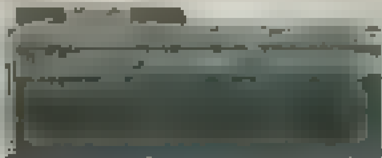


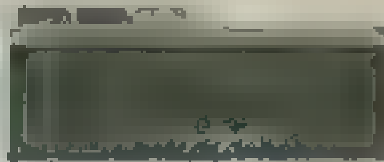
選択されている武器のデータウインドウ
[illegible]ボタンを押すことで、射程、命中率、距離による命中率低下量、段差による[illegible]、[illegible]が表示されます。

人物

パイロットの各データが表示されます。名前、HP状態、ステータス異常、エースランク、エースポイント、武器熟練度ランク、獲得したバトルメダルです。







パーツの破壊

[illegible]ボディ、[illegible]で構成され、各[illegible]にHPが設定されています。HPが0になるとその[illegible]が破壊されます。[illegible]アームが破壊されると、[illegible]装備されていた武器が使用不能[illegible]の武器も使用不能になります。[illegible]が破壊されると[illegible]が移動できなくなります。ボディが破壊されると行動不能になり、そのユニットは戦闘マップから消去されます。



[illegible]HPが0になると[illegible]

反撃について

APが必要な分残っていて、敵からの攻撃が反撃可能な距離・攻撃である場合、反撃することができます。APは[反撃AP＋武器の消費AP]だけ必要です。反撃APは敵との距離で変化します。距離が近いほど反撃APは大きくなります。



反撃武器の選択
[illegible]ボタンで決定します。

バトルシステム　ステータス異常

戦闘中には敵・味方ともに、相手からの攻撃によってさまざまなステータス異常が発生します。

強制排出

相手からの攻撃によって敵・味方ともにランダムに発生します。自軍ユニットで発生した場合は、パイロットが排出されるポイントを選択して○ボタンで決定して下さい。搭乗者のいなくなったヴァンツァーはグレーになります。次のフェイズで再び搭乗することもできます。敵ユニットの強制排出では、そのままにしておくと敵のパイロットは元のユニットに搭乗しようとします。



[illegible]

敵ユニットにのみ発生します。HPが極端に減少したり攻撃を多大に受けたユニットは戦意喪失し、戦闘を放棄します。ユニットには白旗がつきます。その状態で攻撃すると、敵は投降してきます。投降したヴァンツァーはグレーで表示されます。戦意喪失のままにしておくと、戦意回復することもあります。戦意喪失ユニットを囲むと、攻撃を与えずに投降させることもできます。



混乱

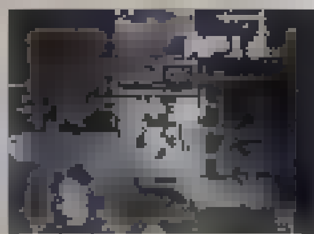
敵・味方ともにランダムで発生します。混乱しているユニットでは、攻撃時に通常より多いAPを消費してしまいます。



ユニットにクエスチョンマークがつきます

気絶

敵・味方ともにランダムで発生。一切の行動が不能になります。自軍フェイズでの行動も敵フェイズでの反撃もできません



ユニットに[illegible]のマークがつきます

バトルシステム　DBS（ディスチャージ・バトル・システム）

DBS（ディスチャージ・バトル・システム）について

戦闘中にヴァンツァーを乗り換えて、より有利に戦闘を進めるシステム、それが「ディスチャージ・バトル・システム（DBS）」です。行動コマンドの「降りる」で自機を降り、強制排出や投降、パイロットの欠損によって搭乗者が不在となった敵ヴァンツァーに乗り換えることが可能なシステムです。また、マップ上にある無人のヘリコプターに乗り込んで、空中より敵を攻撃することなども可能です。基本的にすべてのユニットは乗り換えることができます。



敵パイロットが強制排出される



敵ユニットに乗り換え



奪ったヴァンツァーで戦線復帰

ヴァンツァーの入手

ステージクリア時に無人状態にしてある、または味方が乗り込んでいる敵ユニットは、戦闘終了後、ストックに入手することができます。ただし、ステージクリア後にストックすることができないユニットもあります。入手できるのは、バックパックを含むパーツだけです。武器は入手できません。

属性について

ヴァンツァー、および武器には属性が設定されています。ヴァンツァーの属性は、防御属性（対する攻撃の属性防御）です。ボディの属性が全体に反映されます。武器の属性は、攻撃時の属性です。ボディの属性は、AP配分画面の属性表示で、ボディごとに変更できます。

炎熱　耐炎熱　火炎放射などの武器、またはそれらからの攻撃に対して有効な属性防御
衝撃　耐衝撃　ロッドなどの武器、またはそれらからの攻撃に対して有効な属性防御
貫通　耐貫通　マシンガン、ライフルなどの武器、またはそれらからの攻撃に対して有効な属性防御



熟練度

武器熟練度

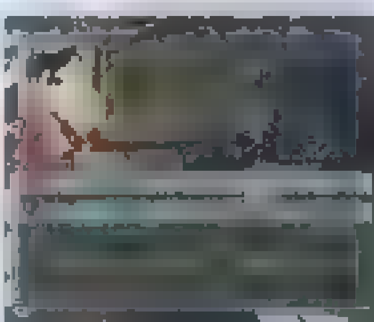
フロントミッション サードでは、戦闘による経験値は攻撃に使用した武器の種類ごとに与えられます。1回攻撃するごとに、その攻撃に使用した武器の経験値が入り、一定の経験値がたまると、その武器の使用レベル[熟練度]が上昇します。熟練度が上がると、その武器による攻撃力が上昇します（武器そのものの攻撃力は変わりません）。武器熟練度は、パイロットのステータス画面で確認することができます。





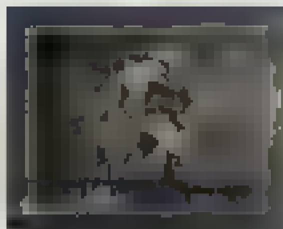
熟練度のランク

武器熟練度は、Aから始まりFまで上がっていきます。それぞれの中でさらに4段階に分かれています。（+で表示 A、A+、A++、A+++）

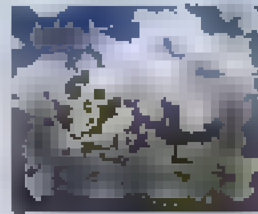


フロントミッション サードにおけるレベルアップ

フロントミッション サードでは複数のレベルアップシステムが並立して働いています。APシステムは戦闘におけるパイロットの行動量を、熟練度は使用武器の攻撃力を、改造はヴァンツァーの基本能力・精度をそれぞれ上げることができます。なお、命中率は武器熟練度ではなく、パーツの命中率補正によって上昇することになります。



バトルスキルの「入手」と「登録」



戦闘中キャラクターは[バトルスキル]と呼ばれる特殊能力をマスターすることがあります。バトルスキルはヴァンツァーのパーツに1つずつ設定されており、条件が合えばそのパーツを付けた状態で戦闘したときに、そのスキルを入手（習得）する可能性があります。入手したバトルスキルは、パイロットが持ち歩くコンピュータに登録します。コンピュータに登録したスキルは、バトル中に条件が揃えば発動します。複数のスキルを登録しておくと連鎖発動することもあります。

バトルスキルの入手



[illegible]

バトルスキルの登録



[illegible] したバトルスキルのみが表示されます。

スキルの複数入手



[illegible]

マルチ・アセンブリー・システム　セットアップ

マルチ・アセンブリー・システム [Multi Assembly System]

従来のセットアップによるパーツ組み替えに改造（P24参照）による性能アップを組み合わせることでより自由度の高いヴァンツァーを作り上げることを可能にしたシステムです。最初の装備のまま戦い続けたり、自由にパーツを組み替えたり、その方法はまさに自由自在です。

セットアップ



ヴァンツァーの変換（パーツや武器を付け替えたい）、バックパックへのアイテム補給、バトルスキルの登録などが行えます。積載量がマイナスになるパーツや武器はセットできません。

[illegible]

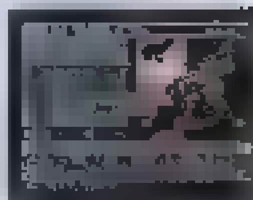
パーツ



ボディ、左右アーム、レッグ、バックパックのセットができます。リストから方向キーの上下でセットするパーツを選択し、ボタンで決定して下さい。下段のデータウインドウにはリストで現在選択されているパーツのデータが表示されています。ボタンを押すとさらに詳しいデータが表示されます。

[illegible]

武器



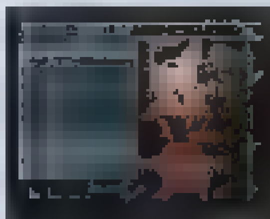
左右のグリップ、左右のショルダーに装備する武器をセットできます。リストから方向キーの上下でセットする武器を選択し、ボタンで決定して下さい。下段のデータウインドウにはリストで現在選択されている武器のデータが表示されています。ボタンを押すとさらに詳しいデータが表示されます。

アイテム



アイテムを収納できるバックパックを装備しているユニットのみセットできます。ストックリストから方向キーの上下でセットするアイテムを選択しボタンで決定して下さい。アイテムにはそれぞれ容量（名前下のゲージの緑色部分）があり、バックパックの容量を超えてセットすることはできません。方向キー右で現在セットしているアイテムをカーソルで選びボタンを押すことでストックへ移動することができます。

[illegible]



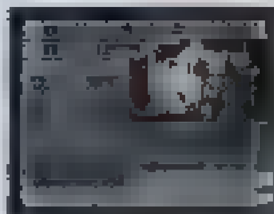
機体の塗装と名称を変更することができます。

パイロット・コンピュータ



コンピュータをセットできます。種類によってバトルスキルの容量、機能が異なります。ストックリストから方向キーの上下でセットするコンピュータを選択しボタンで決定して下さい。

パイロット・バトルスキル



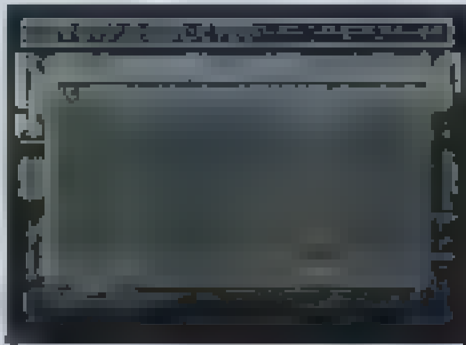
バトルスキルを登録できます。ストックされたスキルの中から方向キーの上下で選んでボタンで決定して下さい。各スキルには容量があり、コンピュータの容量を超えて登録することはできません。方向キー右で現在セットしているバトルスキルをカーソルで選びボタンを押すことでストックへ移動することができます。

パイロット・AP配分



出撃に最低限必要なAPを越える分をヴァンツァーの能力アップに配分することができます。方向キーの上下で項目を、左右で配分するAP数を決めて下さい。「防御」の項目で「耐属性」を変更することもできます。L1・R1ボタンで選択して下さい。

改造



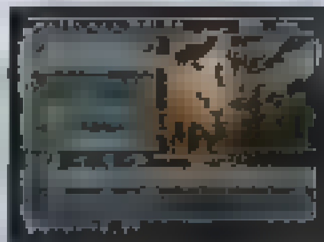
ガレージ内でヴァンツァーの能力を上げる[改造]をすることができます。方向キーで改造するパーツ、改造項目を選択して○ボタンで決定して下さい。

HP改造



パーツのHPを上昇させます。ボディ、アーム、レッグのすべてで行うことができます。方向キーの上下でレベルを選択して○ボタンで決定して下さい。

[illegible]



ボディ改造の一つです。属性ダメージ減少率とステータス異常回避率を向上させることができます。

[illegible]



アーム改造の一つです。改造したアームに装備する武器の命中率を向上させます。左右のアームともに改造する必要があります。

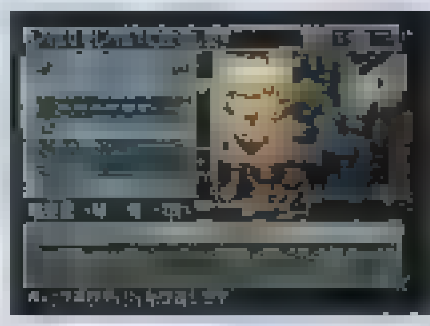
回避改造

レッグ改造の一つです。敵の攻撃に対する回避率を向上させます。



R&B(ローラーダッシュとバーニア)改造

レッグ改造の一つです。バーニア及びローラーダッシュの能力を向上させます。



バーニアとローラーダッシュ

レッグの能力として規定されているもので、バーニアは段差のある地形を飛び上がる能力、ローラーダッシュは同地形上で前後左右の方向にのみ移動力を上昇させ、より遠くまで移動できる能力です。段差及び障害物で止まります。レッグの種類によって、改造で上がる能力が決められます。歩くタイプはR&B改造できません。



[illegible]



[illegible]

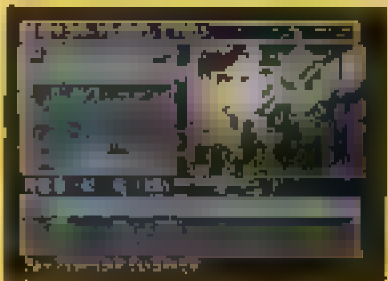
ユーティリティーズ・ガイド

ショップ

ウォンツァーのパーツや武器、アイテムなどの売買・改造が行えます。購入（セットアップ）などから購入、またはストックの売買を行うことができます。購入するパーツ・武器を販売リストから方向キーの上下で選び、○ボタンで決定です。下取りして装備 ては差額を払うだけで済みます。L2・R2ボタンでセットアップするマシンの変更ができます。ストック（ストック）L1・R1ボタンでリストの変更ができます。 から選択すると売ることもできます。アイテムは方向キーの左右で購入数を選べます。

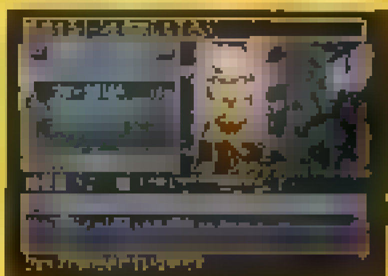


パーツ・ウエポンデータの見方



ボディ

●HP：耐久値
●出力：積載能力
●入手スキル：入手可能なバトルスキル



アーム

●HP：耐久値
●命中率：攻撃命中率
●入手スキル：入手可能なバトルスキル

レッグ

●HP：耐久値
●移動力：戦闘マップでの移動可能なスクエア数
●タイプ：レッグ形状
● ア：越えられる段差数
●ダ ：ローラーダッシュの能力
●入手スキル：入手可能なバトルスキル



コンピュータ

●容量：登録できるバトルスキルの容量 ●機能：特性



バックパック

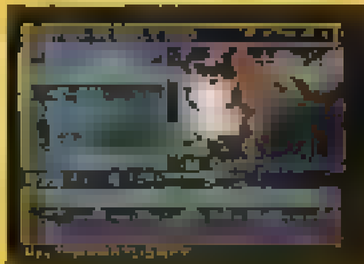
バックパックには、「アイテム保管用」と「ヴァンツァーの出力アップ用」の2種類があります。●容量：積載できるアイテムの容量 ●追加出力：ボディ出力に追加する補助能力





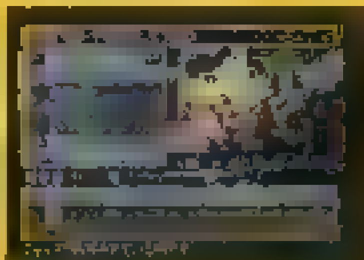
武器

●タイプ：武器のタイプ ●属性：攻撃属性 ●射程：攻撃できる射程距離 ●攻撃力：1発の攻撃力×発射回数 ●AP：攻撃に必要なAP ●命中低下率：攻撃距離によって下がる命中率 ●弾数：装填されている弾数 ●攻撃エリア：攻撃目標を中心にしたダメージを与えられる範囲 ●ダメージ減：シールドのダメージを減らす割合 ●使用回数：シールドを1ステージで使用できる回数



シールド効果と装備

[illegible]の武器の一種となります。[illegible]反撃時[illegible]を軽減することができます。[illegible]途中でブレイクが破壊された場合[illegible]使用回数が設定されており[illegible]



ユーティリティーズ・ガイド

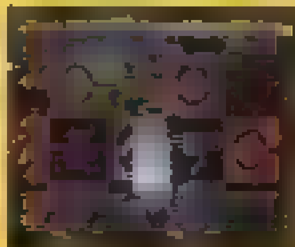
ネットワーク



ネットワークにアクセスすることで、さまざまな情報を引き出すことができます。アクセスできるフォーラムは、物語の進行とともに増えていくでしょう。また、ゲーム中でメールのやり取りもできるようになります。そのほかさまざまな機能がありますので、試してみて下さい。

フォーラム SELECT FORLUM

さまざまな機関や企業のホームページやデータベースを閲覧して、情報を入手したりできます。アクセスのためにはアドレスを入手することが必要です。また、パスワードが必要なこともあります。ゲーム中のメールから入手できるかもしれません。パスワードを手動で入力する場合もあります。

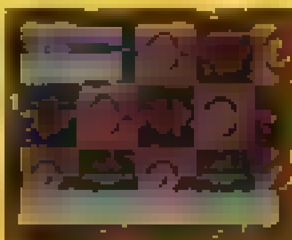


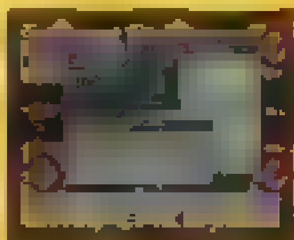


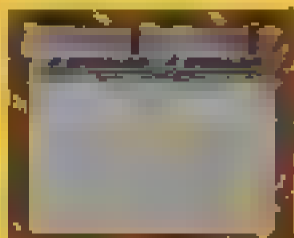
メール

「CHECK MAIL」を選ぶと、メールボックスが開きます。ゲーム中の誰かからメールが来る場合もあります。まず、覗いてみると意外な情報が入手できるかもしれません。また、アドレスがわかる相手には、こちらからメールを送ることもできます。

CHECK MAIL







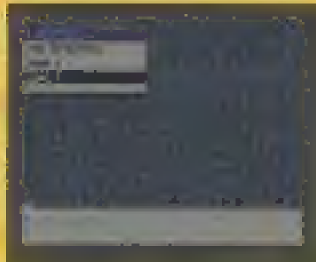
ショップ SHOP



オンラインショッピングができるショップです。

デスクトップ DESKTOP

ネットワークの環境設定ができます。ダウンロードしたテキストや画像データを見ることができます。



シミュレーター SIMULATOR

シミュレーターで操作方法の基本が学べる「チュートリアル」と模擬戦闘を行うことができる「バトルシミュレーター」がプレイできます。



チュートリアル

ヴァンツァーの基本操作を学ぶことができます。



バトル

ストーリーを進めて行くと、これまでに戦ったステージで模擬戦闘ができるようになります。ここで戦闘をおこなうと、経験値／お金／エースポイントが手に入り、戦闘中に新たにスキルを入手するとそのままコンピュータに登録して持ち越すことができます。バトルシミュレーターで遊べるステージによっては敵ユニットの強さが異なります。

※ネットワーク上での対戦バトルで敵のヴァンツァーを手に入れることはできません



使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。
●このディスクは NTSC J マークあるいは [illegible] の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



front mission 3

SLPS 02227

スクウェア ユーザーサポート
〒141-0021 東京都品川区
上大崎2-27-1 サンフェリスタ目黒6F
PHONE:03-5496-7117
(月~金 10:00~18:00 祝祭日は除く)